

Surf Safe – Prävention von Cybermobbing an einer Ludwigsburger Schule Ein Erfahrungsbericht

Teresa Renner

Zusammenfassung des Beitrags

Im Rahmen des Seminars *Cybermobbing und Schule – Aktive Medienarbeit als Präventionsmöglichkeit* werden die mitwirkenden Studierenden zunächst mit dem Phänomen *Cybermobbing* vertraut gemacht, ehe sie in Kleingruppen einen Projekttag für die Schule konzipieren. In Kooperation mit Ludwigsburger und Stuttgarter Schulen werden diese Projekttagge dann mit einer Schulklasse durchgeführt. Die Autorin reflektiert in diesem Bericht ihre Erfahrungen und Eindrücke.

Schlüsselbegriffe: Medienpädagogik • Cybermobbing • Prävention • Erfahrungsbericht

1. Einleitung

Kinder und Jugendliche nutzen immer früher und selbstverständlicher die digitalen Möglichkeiten, mit Freunden über Messenger oder Chats zu kommunizieren, sich in Sozialen Netzwerken darzustellen oder zu ‚liken‘ und zu teilen, was andere von sich zeigen. Unterstützt wird dies durch die zunehmende mobile Nutzung des Internets über Smartphones und andere tragbare Geräte (vgl. Klicksafe 2018, S. 3). Durch diese Entwicklungen ist das Internet in vielerlei Hinsicht zum Abbild der Gesellschaft geworden. Deshalb werden online bei allen Vorteilen auch problematische Aspekte sichtbar, die aus dem realen Leben bekannt sind – zum Beispiel Mobbing (vgl. ebd.).

Dieser Beitrag ist ein Erfahrungsbericht über den Projekttag zum Thema *Prävention von Cybermobbing* an einer Schule in Ludwigsburg in einer sechsten Klasse. Dieser Projekttag entstand im Rahmen des Seminars *Cybermobbing und Schule – Aktive Medienarbeit als Präventionsmöglichkeit* der PH Ludwigsburg.

Der Aufbau der Arbeit wird im Folgenden kurz dargelegt, um einen Überblick zu geben. Zu Beginn werden in einer theoretischen Einführung die Besonderheiten, Erscheinungsformen, Motive und Auslöser sowie die möglichen Folgen von Cybermobbing vorgestellt. Darüber hinaus werden schulische Interventions- und Präventionsmaßnahmen skizziert, wie gegen Cybermobbing vorgegangen werden kann.

Anschließend wird der Präventionstag (Projekttag) näher erläutert, indem die Konzeption, die Durchführung sowie die Bewertung der Medienproduktion dargestellt werden. Abgerundet wird diese Arbeit durch eine Gesamtbewertung des Tages sowie einem Resümee.

2. Theoretische Einführung

2.1 Relevante Informationen zum Thema Cybermobbing

In diesem Kapitel geht es um das Phänomen des Cybermobbings. So wird zunächst der Begriff *Cybermobbing* definiert und die besonderen Merkmale des Cybermobbings im Vergleich zum klassischen Mobbing-Phänomen skizziert. Die Häufigkeit, die unterschiedlichen Erscheinungsformen, die Motive und Auslöser sowie die möglichen Folgen von Cybermobbing sollen zur weiteren Charakterisierung dienen.

Definition und Merkmale von Cybermobbing

In der wissenschaftlichen Literatur lässt sich bis heute keine allgemeingültige Definition von Cybermobbing finden (vgl. Fawzi 2015, S. 47). Cybermobbing und Mobbing gehen oftmals miteinander einher (vgl. Kothgassner/Kafka 2018, S. 156). Deshalb übertragen viele Autor*innen die Definition von traditionellem Mobbing auf Cybermobbing, indem sie die elektronischen und digitalen Medien hinzufügen (vgl. Fawzi 2015, S. 47). Die gängigen Definitionen von Cybermobbing heben dabei den längeren Zeitraum der Aktivitäten, das erlebte Machtungleichgewicht sowie die Schädigungsabsicht des Täters hervor. Eine einfache Übertragung dieser Faktoren von Mobbing auf Cybermobbing scheint jedoch zu kurz zu greifen (vgl. Kothgassner/Kafka 2018, S. 154f.). Dabei muss nämlich auch berücksichtigt werden, dass schon eine einmalige Tat, wie beispielweise durch die öffentliche Verbreitung über das Internet, zu einer anhaltenden Mobbingerfahrung werden kann (vgl. Noncentini et. al., 2010 zit. n. Kothgassner/Kafka 2018, S. 155). Weitere Besonderheiten, die beim herkömmlichen Mobbing nicht vorliegen, sind zum einen, dass der Anonymitätsgrad bei Cybermobbing sehr hoch sein kann, denn die Täter sind physisch zunächst nicht erkennbar und können sich auch gezielt hinter einem Synonym verstecken (z. B. falsches Profil), obwohl man diese Person aus dem realen Leben (zum Beispiel der Schulklasse) vielleicht kennt (vgl. Katzer 2014, S. 61). Darüber hinaus erreichen digitale Medien eine Vielzahl an Personen, ohne dabei durch geografische Grenzen beschränkt zu sein. Auch ist die rasante Ausbreitung von Informationen durch digitale Kommunikationskanäle enorm. Es ist nicht möglich, etwas, das längere Zeit im Internet verfügbar war, zu revidieren; was einmal veröffentlicht wurde, kann binnen Sekunden vervielfältigt werden („Das Internet vergisst nie!“). Zudem haben die Opfer von Cybermobbing oftmals keinen Schutzraum mehr, da Jugendliche heute nahezu permanent online erreichbar sind und daher Cybermobbing nur schwer entkommen können (vgl. Katzer 2014). Abschließend bleibt zu erwähnen, dass ein erlebtes Cybermobbing nicht zwingend in schädigender Absicht geschehen muss. Durch die unterschiedliche Wahrnehmung und das Verhalten von Personen können einfache Inhalte, die durchaus witzig gemeint sein können, von einer anderen Person als Verletzung oder Angriff interpretiert werden (vgl. Kothgassner/Kafka 2018, S. 155).

Beim Cybermobbing wird zwischen verschiedenen Akteuren unterschieden, nämlich zwischen Tätern, Opfern, Zuschauern (sog. Bystander), Mitläufern sowie Helfern der Opfer (vgl. Roll 2017, S. 56-61).

Aufgrund der oben beschriebenen Besonderheiten von Cybermobbing und der damit zusammenhängenden Abgrenzung zum Mobbingbegriff ist nachfolgende Cybermobbing-Definition in Anlehnung an Pieschl/Porsch schlüssig:

„Als Cybermobbing gelten alle Formen von (unbeabsichtigter) seelischer Verletzung und Ausgrenzung mithilfe von Online-Medien, bei denen sich das Opfer hilflos oder (emotional) belastet fühlt. Das Opfer kann sich nur schwer dagegen wehren. Oft kennen sich Opfer und Täter aus dem realen Leben.“ (Pieschl/Porsch 2012, S. 18)

Häufigkeit von Cybermobbing in Deutschland

Inzwischen gibt es zahlreiche Studien, auf deren Grundlage eine Einschätzung zur Häufigkeit von Cybermobbing vorgenommen werden kann. Die Angaben zur Prävalenz können dennoch von Studie zu Studie variieren, z. B. aufgrund eines unterschiedlichen Verständnisses von Cybermobbing.

Neben den JIM-Studien, deren inhaltlicher Fokus nicht ausschließlich auf der Erforschung von Cybermobbing liegt, gibt es zahlreiche Studien, die sich explizit mit diesem Phänomen beschäftigen. Für Deutschland kommt die empirische Studie des Bündnisses gegen Cybermobbing, bei der insgesamt 1.586 Schülerinnen und Schüler befragt wurden, im Jahr 2017 zu dem Ergebnis, dass 13% (2013: 16,6%) der Befragten bereits von Cybermobbing betroffen waren und 13,4% geben an, auch als Täter aufzutreten (vgl. Bündnis gegen Cybermobbing 2017, S. 81-83).

Mittlerweile wird Cybermobbing in Deutschland am häufigsten über Instant-Messaging (z. B. WhatsApp) und Soziale Netzwerke ausgeübt, gefolgt von Chatrooms, E-Mail-Diensten sowie verschiedenen Foren (vgl. ebd., S. 83).

Trotz des jeweiligen Rückgangs der aktuellen Zahlen im Vergleich zum Vorjahr, stellen diese nach wie vor eine alarmierende Zahl dar. Diese Auftrittshäufigkeit beschreibt deshalb einen konkreten Handlungsbedarf.

Erscheinungsformen von Cybermobbing

Willard (Willard 2007 zit. n. Peter/Petermann 2018, S. 21-23) unterscheidet verschiedene Formen von Cybermobbing. Als erstes nennt er das extreme Beleidigen (Flaming), welches eine Auseinandersetzung zwischen zwei oder mehreren Personen über Online-Kommunikation beschreibt. Bei dieser Erscheinungsform werden boshafte, bedrohliche und anstößige Aussagen verwendet. Des Weiteren wird die Schikane bzw. die Belästigung (Harassment) genannt. Dies bedeutet das wiederholte Versenden von beleidigenden oder verletzenden Nachrichten vom Täter an das Opfer über Informations- und Kommunikationstechnologien. Eine weitere Form von Cybermobbing ist die Ausgrenzung (Exclusion), wobei das Opfer z. B. absichtlich aus WhatsApp-Gruppen ausgeschlossen wird. Zudem gibt es den Identitätsdiebstahl (Impersonation), hierbei gibt sich der Täter als Opfer aus und übernimmt dessen Online-Identität, um beleidigende, unangemessene oder beschämende Inhalte zu veröffentlichen. Als letzte Form nennt Willard die Verleumdung sowie den Verrat und Vertrauensmissbrauch. Dies kann für das Opfer bedeuten, dass Gerüchte oder Intimitäten (z. B. Nacktfotos) verbreitet werden.

Motive und Auslöser von Cybermobbing

Motive für Cybermobbing sind häufig Rachsucht, vielfach im Zusammenhang mit früheren Mobbing- oder Gewalterfahrungen (vgl. Peter/Petermann 2018, S. 96). Besonders aber auch unbedachte Scherze können zu Cybermobbing werden, etwa ein Video, das von einer Person in einem peinlichen oder intimen Moment gemacht und aus Spaß von jemand anderem im Internet veröffentlicht wurde (vgl. Kothgassner/Kafka 2018, S. 156). Zudem sind der Drang nach Machtausübung, Langeweile und gruppendynamische Faktoren (z. B. Mitläufer, Suche nach Anerkennung) mögliche Motive (vgl. Peter/Petermann 2018, S. 96).

Als Risikofaktoren für Opfer bzw. Auslöser von Cybermobbing gelten eine geringere Beliebtheit und Akzeptanz unter Peers, ein niedriger Selbstwert und eine generell eher schüchterne Persönlichkeit, problematische Familiensysteme oder überfürsorgliche Eltern sowie ein regelmäßiger, intensiver Konsum digitaler Medien. Des Weiteren ist es möglich, dass das traditionelle Schulmobbing im Internet fortgesetzt wird (vgl. Kothgassner/Kafka 2018, S. 156).

Cybermobbing und die (möglichen) Folgen für Opfer und Täter

Opfer von Cybermobbing leiden unter verschiedenen Folgen: Es entstehen vor allem negative Emotionen wie Angst, Scham und Hilflosigkeit, welche sich dann vor allem durch Schulverweigerung oder Isolation zeigen können. Häufig sind auch Schlafprobleme, weitere psychosomatische Beschwerden oder dauerhafte Verhaltensänderungen die Folge. Durch die hohe erlebte Hilflosigkeit und den Kontrollverlust sind Belastungsreaktionen bis hin zur Posttraumatischen Belastungsstörung und depressive Zustände möglich, welche auch in Suizidabsichten enden können (vgl. Pfetsch/Mohr/Ittel 2012, S. 7).

Auch Täter von Cybermobbing können verschiedenartige Konsequenzen ihrer Taten erleben.

Zum einen zählt hierzu die strafrechtliche Verfolgung. Zwar gibt es noch kein eigenes Gesetz gegen Mobbing oder Cybermobbing, jedoch sind viele Cybermobbinghandlungen ab dem 14. Lebensjahr, gemäß dem deutschen Strafgesetzbuch, Straftaten. Dies ist z. B. dann der Fall, wenn über Soziale Netzwerke Lügen oder Gerüchte verbreitet werden, aber auch Fotomontagen oder das Zeigen von Fotos ohne Zustimmung der abgebildeten Person können geahndet werden (vgl. Katzer 2014, S. 71f.). Des Weiteren können aber auch schulische Maßnahmen eingeleitet werden, wie beispielsweise verschiedene Strafen im Klassenverband oder Schulverweise (vgl. Pfetsch/Mohr/Ittel 2012, S. 7).

2.2 Cybermobbing und Schule – Intervention und Prävention

Aus dem vorangegangenen Kapitel wird deutlich, dass Cybermobbing eine neue Facette des Mobbings darstellt, die schwer einheitlich zu definieren ist, sehr unterschiedliche, komplexe Formen annehmen kann, eine bedeutsame Zahl an Kindern und Jugendlichen betrifft, durch unterschiedliche Motive entsteht und weitreichende Konsequenzen haben kann.

Umso deutlicher wird dadurch der Bedarf an geeigneten Präventions- und Interventionsmethoden, um Cybermobbing zu verhindern oder zumindest zu reduzieren. Es sind meistens die Eltern und Lehrkräfte, die in den Medien dazu aufgerufen werden, die Medienkompetenz der Kinder und Jugendlichen zu fördern. Daher wird im nachfolgenden Abschnitt zum einen

auf die Rolle der Schule und Lehramtsausbildung in Bezug auf Medienkompetenz und Prävention von Cybermobbing eingegangen. Zum anderen werden ausgewählte Präventions- und Interventionsmöglichkeiten beschrieben.

Zur Rolle der Schule

Die JIM-Studie fand im Jahr 2018 heraus, dass 91% der befragten Jugendlichen täglich Zugang zum Internet haben. Ebenso nutzen 95% der Befragten regelmäßig die Kommunikationsplattform WhatsApp und 67% Instagram (vgl. MPFS 2018, S. 73). Angesichts dieser empirischen Daten zur Mediennutzung von Heranwachsenden wird der Handlungsbedarf in Schulen deutlich. Jedoch wird an den deutschen Schulen, laut der *Cyberlife-Studie* vom Bündnis gegen Cybermobbing, hinsichtlich der Risiken und der Gefahren im Internet sowie möglicher Handlungs- und Verhaltensstrategien bei Cybermobbing kaum aufgeklärt. Die Schule ist allerdings für Heranwachsende neben dem Elternhaus die zentrale Sozialisationsinstanz. Deshalb können sich Schulen, aufgrund der hohen Mediennutzung von Heranwachsenden und vor allem auch wegen der erhöhten Cybermobbingfälle, nicht aus der Verpflichtung nehmen, sich an der frühzeitigen Förderung von Medienkompetenz sowie der Prävention und Intervention von Cybermobbing zu beteiligen (vgl. Bündnis gegen Cybermobbing 2017, S. 61).

Daher ist es sinnvoll, dass die Lehramtsstudierenden bereits in der Lehramtsausbildung über einen fachgerechten, ordnungsgemäßen und kompetenten Umgang mit den neuen Medien sowie über Interventions- und Präventionsmaßnahmen in Bezug auf die Thematik ‚Cybermobbing‘ informiert, aber auch mit den neuesten Entwicklungen der digitalen Medien im Unterricht vertraut gemacht werden. Denn besonders bei Kindern und Jugendlichen stellt das frühe Erlernen von umfänglicher Medienkompetenz einen wichtigen Ansatzpunkt in der Cybermobbingprävention dar (vgl. Kothgassner/Kafka 2018, S. 159). Ziel ist es also, die Schüler*innen mit geeignetem Material und ausreichendem Wissen über mögliche Interventions- und Präventionsmaßnahmen aufzuklären sowie Kompetenzen im Umgang mit den digitalen Medien zu vermitteln.

Die verschiedenen Interventions- und Präventionsmaßnahmen werden im Nachfolgenden skizziert.

Interventions- und Präventionsmaßnahmen

Ein wichtiger Ansatzpunkt bei der Cybermobbingprävention stellt die Förderung von Medienkompetenz dar. Hierbei ist vor allem der Umgang mit den persönlichen Daten im Internet wesentlich. Darunter fällt beispielsweise, dass die Privatsphäre geschützt werden soll, indem keine privaten oder intimen Angaben, wie z. B. die Adresse, Telefonnummer, Passwörter oder private Bilder in sozialen Netzwerken geteilt werden. Des Weiteren ist es zentral, dass den Schülern gezeigt wird, wie sie die Einstellungen der sozialen Netzwerke nutzen können, indem sie beispielsweise ihre jeweiligen Profile ‚privat‘ stellen (vgl. Kothgassner/Kafka 2018, S. 159).

In akuten Krisen sollten Lehrkräfte sofort handeln und dem betroffenen Jugendlichen raten, nicht auf die Angriffe zu reagieren, da er dadurch selbst zum Cyber-Täter werden kann und dadurch ggf. nur weitere Cybermobbingattacken provoziert. Des Weiteren sollen pädagogische Fachkräfte dem Betroffenen helfen, Beweise z. B. in Form von Screenshots oder Ton-

aufnahmen, von den diffamierenden Inhalten zu sichern. Zudem ist es wichtig, den Betroffenen dazu anzuleiten, die kompromittierten Bilder, Videos oder Kommentare zu löschen (nachdem sie gespeichert wurden), diese dem Betreiber der jeweiligen Online-Dienste zu melden oder die Nutzerprofile, Telefonnummern der Täter zu blockieren. Ebenso sollten die Lehrkräfte den Jugendlichen deutlich machen, dass sie in schwerwiegenden Fällen von Cybermobbing nicht zögern sollen, die Polizei zu informieren und ggf. auch Anzeige zu erstatten (vgl. Peter/Petermann 2018, S. 148).

Grundsätzlich ist es jedoch von zentraler Bedeutung, dass Eltern und Lehrkräfte präventiv Interesse zeigen und den Kindern und Jugendlichen das Gefühl geben, dass sie sich an eine Vertrauensperson wenden können, wenn sie von Cybermobbing betroffen sind oder dieses beobachten (vgl. Kothgassner/Kafka 2018, S. 159).

Es bietet sich an, diese Interventions- und Präventionsmaßnahmen in der Schule immer wieder mithilfe von regelmäßigen Informations- und Aufklärungsveranstaltungen, Projekttagen mit externen Personen, wie beispielsweise der Polizei oder durch medienpädagogische Fachkräfte sowie eigenen Unterrichtseinheiten zu vermitteln, damit die Ernsthaftigkeit von Cybermobbing von allen Beteiligten realisiert wird und die Handlungsmöglichkeiten verinnerlicht werden (vgl. Roll 2017, S. 68-70).

3. Hintergrund des Seminars *Cybermobbing und Schule – Aktive Medienarbeit als Präventionsmöglichkeit*

In diesem Kapitel werden die Ziele des Seminars *Cybermobbing und Schule – Aktive Medienarbeit als Präventionsmöglichkeit* sowie die Inhalte, die innerhalb des Seminars vorbereitend vermittelt wurden, skizziert.

3.1 Ziele des Seminars

Die Ziele des Seminars sind neben der theoretischen Einführung und Sensibilisierung für das Thema *Cybermobbing* vor allem das Kennenlernen und Entwickeln verschiedener Präventions- und Handlungsmöglichkeiten, die mithilfe einer konkreten Unterrichtseinheit in einer Schule umgesetzt und erprobt werden können. Ein weiteres Ziel ist es, den eigenen Umgang mit Medien, die eigene Medienkompetenz und das Einbeziehen dieser Medien im Schulunterricht durch eine intensive Tablet-Arbeit zu erweitern.

3.2 Inhalte innerhalb des Seminars

Bei diesem Seminar handelt es sich um ein sehr praxisorientiertes Seminar, welches sich in drei Phasen gliedern lässt. In der ersten Phase wurden theoretische Grundlagen zum Thema Cybermobbing vermittelt, wie beispielsweise die Akteure, unterschiedliche Erscheinungsformen, die Motive und Auslöser sowie Folgen von Cybermobbing. Danach wurden in einer zweiten Phase verschiedene Konzepte zur Prävention von Cybermobbing vorgestellt und von den Studierenden erprobt. In diesem Zusammenhang wurden Tipps für die Durchführung der Präventionsmaßnahmen sowie zum Umgang mit den Schülern in der Schulpraxis gegeben. Auf dieser Grundlage wurden in Gruppen eigene Konzepte für einen Projekttag an einer Schule entwickelt. Dabei war es notwendig, die eigene Medienkompetenz und den Umgang mit Medien im Schulunterricht zu erweitern, da Tablets in die Arbeit mit den Schülern integriert wurden. So erhielten die Studierenden auch die Möglichkeit, Tablets kurz auszuleihen und den Umgang mit dem Gerät und den vorhandenen Apps selbst zu erproben. In der

dritten Phase dieses Seminars wurden die entwickelten Konzepte zur Prävention von Cybermobbing und das Einbeziehen eines Tablets in der Schulpraxis umgesetzt und erprobt.

4. Konzeption des Projekttagess an der Schule

Da am Projekttag nur eine begrenzte Zeit zur Verfügung stand, konnte die Thematik nicht vollständig erfasst werden, sodass sich unsere Gruppe bei der Planung zunächst einigen musste, welches Lernziel mit dem Projekttag verfolgt werden sollte, um dann die passenden Übungen auszuwählen. Wir einigten uns darauf, dass Schutzmaßnahmen und ein angemessener Umgang mit dem Internet sowie das erfolgreiche Entgegenwirken von Cybermobbing im Fokus stehen sollte.

Wir haben uns größtenteils für die Materialien/Übungen entschieden, die wir im Kontext des Seminars kennengelernt und erprobt haben.

Wir wählten einen abwechslungsreichen Mix aus bewegungsreichen Übungen, die die Schüler*innen aktiv und physisch in das Thema einbinden sollten und aus ruhigen, diskussionsreichen Arbeitsaufträgen, die die Jugendlichen auch kognitiv fordern sollten. Deshalb haben wir zu Beginn unserer Überlegungen verschiedene Einstiegsspiele miteinander verglichen und gegeneinander abgewogen. Für die Einstiegsphase wählten wir das bewegungsreiche Spiel ‚Alle, die...‘ (vgl. Germonprez 2018, S. 22f.; Deutsches Kinderhilfswerk o. J.) aus. Dieses ist eine Adaption des Obstsalatspiels und dient neben dem Warm-Up vor allem dazu, die Nutzung neuer Medien, Sozialer Netzwerke und Instant-Messaging-Programme durch die Schüler*innen zu erfassen.

Um ein Grundwissen zur Thematik aufzubauen und einen homogenen Wissensstand zu gewährleisten, beschäftigten sich unsere weiteren Überlegungen mit der Intensität des theoretischen Inputs. In diesem Zusammenhang wollten wir gemeinsam mit den Schüler*innen deren Vorkenntnisse erheben und die wichtigsten Merkmale von Cybermobbing in Form einer klassischen Mind-Map oder mithilfe der App *AnswerGarden* erarbeiten. Das Brainstorming mithilfe der App konnten wir jedoch nicht umsetzen, da uns im Klassenzimmer kein Internetzugang zur Verfügung stand. Zur Vertiefung und vor allem um mögliche Interventions- und Präventionsmaßnahmen vorzustellen, erschien uns ein kurzer theoretischer Input (aus folgenden Werken entnommen: Fawzi 2015, Roll 2017, Kothgassner/Kafka 2018, Pieschl/Porsch 2012 sowie Pfetsch/Mohr/Ittel 2012) sinnvoll.

Anschließend entschieden wir uns für die Durchführung der *Ballastübung* (vgl. Pieschl/Posch 2012, S. 69), die den Schülern die subjektive Wahrnehmung der Belastung in unterschiedlich potentiellen Cybermobbing-Situationen veranschaulichen sollte. Die verwendeten Cybermobbing-Situationen wählten wir angepasst an die Mediennutzung der Schüler*innen und ihrem Alter aus. Diese Übung stellt die Verbindung zwischen dem theoretischen Teil über Cybermobbing zum kognitiv-emotionalen Teil des Projekttagess dar.

Während unserer Überlegungen legten wir zudem viel Wert darauf, dass wir keine Leerstellen beim Ablauf des Projekttagess haben, weshalb wir verschiedene kleinere Spiele als Puffer eingebaut haben.

Im Vordergrund des Projekttagess sollte die Erstellung eines Medienproduktes, mittels des Einsatzes von Tablets, stehen. Dies hätte eine Film- und/oder Fotogeschichte sein können. Wir entschieden uns für die Erstellung einer Fotogeschichte; einerseits, weil die Erstellung einer Filmstory prinzipiell komplizierter (dank Faktoren wie u. a. Schnitt, Ton, Beleuchtung)

und technisch aufwändiger ist als die einer Fotogeschichte, andererseits, weil die Schüler*innen das Agieren vor einer Filmkamera unnötig verunsichern könnte. Wichtig war uns hierbei, dass die Schüler*innen ein positives Ende ausarbeiten. Dabei stand vor allem im Fokus unserer Überlegungen, dass den Heranwachsenden deutlich gemacht wird, dass Cybermobbing erfolgreich entgegengewirkt werden kann. Als Vorlage für die Erstellung dieser Fotogeschichte entwickelten wir fünf verschiedene Fallbeispiele (jeweils zehn Stichwörter). Die Jugendlichen sollten dann anhand der Stichwörter eine Fotogeschichte mit einem passenden Lösungsansatz rekonstruieren. Nach der Erstellung des Medienproduktes sollten die Schüler*innen dieses vor der Klasse präsentieren.

Des Weiteren wollten wir mit den Heranwachsenden verschiedene Vertrauensspiele durchführen, um die Klassengemeinschaft sowie das Vertrauen untereinander zu stärken.

Abschließend war es uns sehr wichtig, dass wir ein geeignetes Medium finden, um das vermittelte Wissen langfristig zu sichern und anschaulich darzustellen, weshalb wir ein Handout mit den wichtigsten Fakten des Tages erstellt haben. Bei allen unseren Überlegungen achteten wir durchgehend auf anschauliche und motivierende Übungen/Arbeitsaufgaben.

5. Durchführung des Projekttages

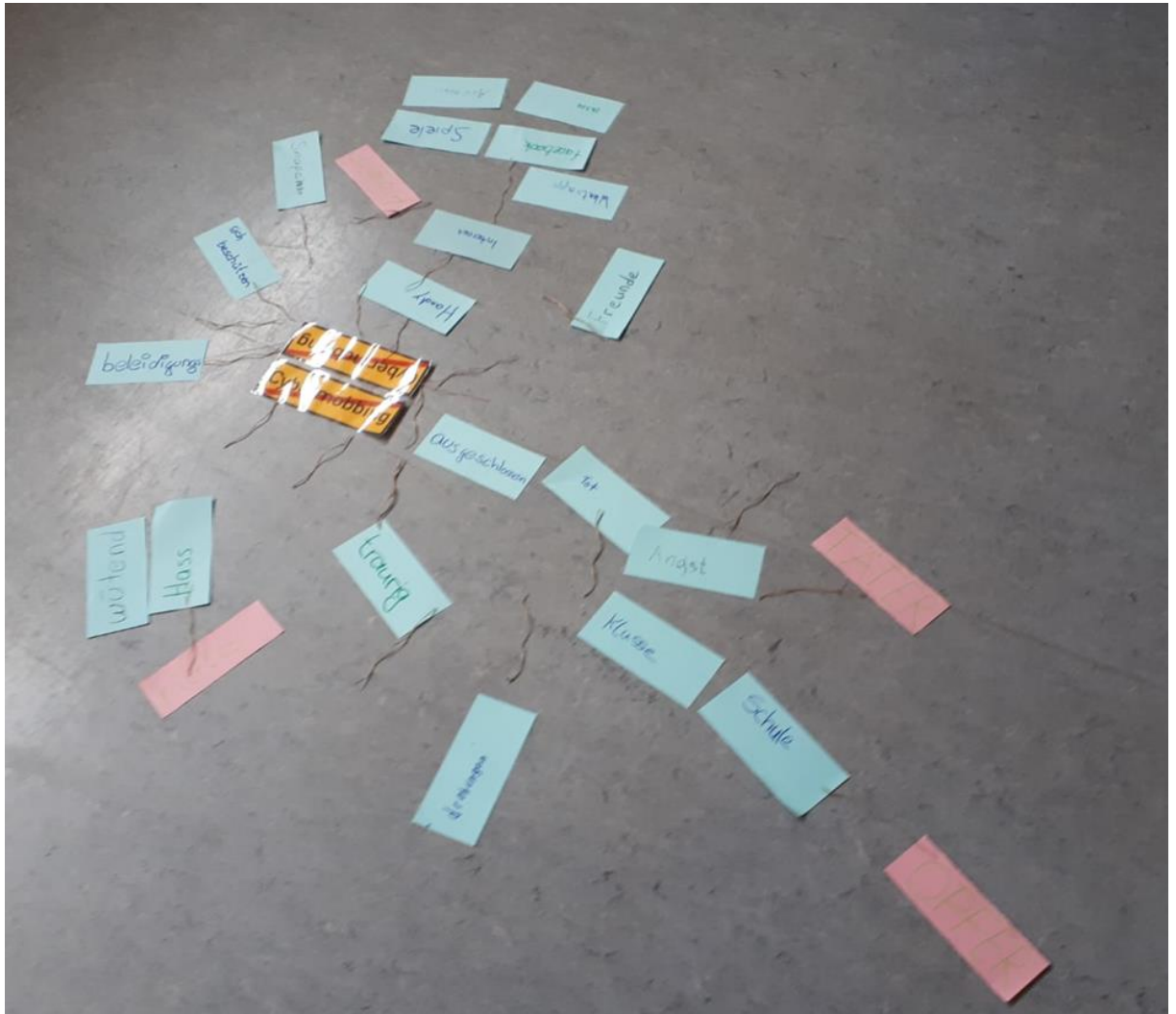
Am Projekttag trafen wir uns mit dem Dozenten vor Unterrichtsbeginn vor der Schule. Um die Unterrichtszeit ideal nutzen zu können, erfolgte der Aufbau und Transport der Materialien in den Klassenraum vor Beginn des Unterrichts. Dazu wurde vorab mit der Klassenlehrerin ein frühzeitiger Zugang zu den Räumen vereinbart, weshalb der Aufbau des Equipments sowie die Anordnung der Stühle zu einem Sitzkreis schon vor Beginn des Projekttages erfolgen konnte.

Nach dem Aufbau holten sich die Schüler*innen ihre Namensschilder ab und die Begrüßung der Jugendlichen sowie eine kurze Vorstellung unsererseits erfolgte. Anschließend stellten wir unsere Regeln für den Projekttag vor. Dabei stand für uns vor allem ein respektvoller Umgang miteinander im Vordergrund.

Als sogenanntes Warm-Up führten wir das Spiel ‚Alle, die...‘ durch, das einen behutsamen Einstieg in die Thematik des Projekttages sowie die Aktivierung bzw. ein erstes Kennenlernen der Klasse erlaubte. Bei dieser Adaption des Obstsalatspiels saßen alle Jugendlichen im Stuhlkreis. In der Mitte stand eine Person, für die es keinen freien Stuhl gab. Sie überlegte sich eine Frage, die zur Klasse passte. Alle Schüler*innen, welche diese Frage mit ‚ja‘ beantworten konnten, standen auf und suchten sich einen neuen Platz. Wer zu langsam war, blieb in der Mitte stehen und durfte die nächste Frage stellen. Hier war es besonders wichtig, dass wir aktiv am Spielgeschehen teilnahmen. Einerseits um die Heranwachsenden zum Mitmachen zu animieren und um erste Kontakte mit den Jugendlichen zu knüpfen und andererseits mussten wir immer wieder dafür sorgen, selbst in der Mitte zu stehen, um medienspezifische Fragen zu stellen, wie z. B. ‚Alle, die mehr als zwei Stunden pro Tag im Internet verbringen‘. Auf diese Weise konnten wir uns einen ersten Eindruck über die Medien- und Internetnutzung der Mädchen und Jungen verschaffen. Die Durchführung gestaltete sich problemlos und die Schüler*innen waren sehr motiviert. Erstaunlich hierbei war, dass die Jugendlichen das Soziale Netzwerk Facebook kaum mehr nutzen. Im Gegensatz dazu wurde die Nutzung des Instant-Messaging-Dienstes WhatsApp von allen bejaht.

Um einen annähernd homogenen Wissensstand der Jugendlichen zum Thema *Cybermobbing* zu gewährleisten und vor allem um die Vorkenntnisse der Schüler*innen zu erheben, wurde

gemeinsam mit der Klasse ein Brainstorming mit den wichtigsten Merkmalen von Cybermobbing in Form einer Mind-Map durchgeführt. Dies erfolgte im Stuhlkreis und das Thema Cybermobbing wurde auf einem Blatt Papier auf dem Boden platziert. Im Anschluss daran wurden die Ideen der Jugendlichen um dieses Zentrum herum angeordnet. Um dies anschaulicher zu gestalten, wurden Haupt- und Nebenstränge in Form von Schnüren an den zentralen Begriff angefügt. Die Schüler*innen waren fähig, alle wesentlichen Eigenschaften von Cybermobbing darzulegen und diese selbstständig in verschiedene Kategorien (Oberbegriffe) einzuteilen und miteinander in Verbindung zu bringen. Deshalb waren unsere vorbereiteten Oberbegriffe, die als Joker gedacht waren, überflüssig.



Daran anschließend folgte ein theoretischer Input unsererseits, der an die Vorkenntnisse der Heranwachsenden anknüpfte und den Schüler*innen einen weiteren Einblick in die Thematik vermitteln sollte. Für diesen sollten sich die Jugendlichen in einen Halbkreis setzen, damit sie der Präsentation besser folgen konnten. Dieser Input beschäftigte sich einerseits spezifisch mit den unterschiedlichen Erscheinungsformen, den Auslösern sowie den Folgen für Opfer und Täter, andererseits zeigte er Interventions- und Präventionsmaßnahmen von Cybermobbing auf. Dieser Input erwies sich als problematisch, da er zu lange andauerte und

die Konzentration einzelner Schüler dadurch nachgelassen hat. Hierbei wäre es sinnvoller gewesen, wenn wir uns lediglich auf die Interventions- und Präventionsmaßnahmen beschränkt hätten, da die Heranwachsenden in diesem Bereich über weniger Vorwissen verfügten. Diese Maßnahmen nutzten die Jugendlichen dann bei der Erstellung ihrer Fotogeschichten.

Im Anschluss daran führten wir die ‚Ballastübung‘ durch. Hierfür benötigten wir eine Kiste sowie eine ausreichende Menge an vollen Wasserflaschen. Alle Jugendlichen erhielten drei ‚Ballast‘-Karten, auf denen Steine abgebildet waren. Für die Durchführung dieser Übung durften zwei Freiwillige in die Mitte des Stuhlkreises kommen, von denen einer die zunächst leere Kiste halten sollte. Nun wurden Cybermobbing-Situationen präsentiert, die zu der Lebenswelt der Schüler*innen passten. Indem die Jugendlichen drei, zwei, eine oder keine Steinkarte hochgehalten hatten, zeigten sie an, wie belastend diese Situation für sie als Opfer wäre. Ein Studierender ermittelte dann, welche Belastung als Gruppenkonsens festgehalten werden konnte. Dementsprechend wurde die Kiste dann vom zweiten Freiwilligen mit keiner, einer, zwei oder drei Flaschen befüllt. Wenn die Meinungen der Heranwachsenden stark voneinander abwichen, baten wir einzelne Schüler*innen, ihre Bewertung kurz zu begründen. Sobald der freiwillige Kistenträger die Last nicht mehr halten konnte, kam eine weitere Person zur Unterstützung hinzu. Der erste Teil dieser Übung war beendet, als die Kiste auch zu zweit nicht mehr gehalten werden konnte. Gemeinsam sprachen wir dann mit den Jugendlichen über die Aussagekraft dieser Übung. Die Schüler*innen erkannten sehr schnell, dass die psychische Belastung durch Cybermobbing alleine kaum auszuhalten ist und dass jeder ein individuelles Empfinden besitzt.

Im zweiten Teil der Übung sind wir die einzelnen Situationen nochmals durchgegangen und haben jeweils verschiedene Lösungsvorschläge thematisiert. Hier lag das Problem darin, dass die Jugendlichen eigentlich selbstständig Lösungsvorschläge entwickeln sollten. Dies gelang allerdings erst durch den Hinweis des Dozenten. Abschließend überlegten wir dann, wie viele von den zuvor vergebenen Flaschen durch die Maßnahmen wieder herausgenommen werden konnten. Die Schüler*innen verstanden dabei schnell, dass die Belastung des Opfers durch mögliche Cybermobbing-Attacken nicht immer vollständig beseitigt werden kann, z. B. weil viele peinliche Bilder schon mehrfach kopiert und weitergeleitet wurden, sondern ein Teil der Belastung immer bestehen bleibt.

Nach der großen Pause erfolgte die Einführung in die nachfolgende Arbeitsphase. Wir teilten den Heranwachsenden anhand einer selbst erstellten Beispiel-Fotogeschichte (vgl. Anhang S. 19-23) mit, dass sie in der nachfolgenden Arbeitsphase eine Fotogeschichte aus verschiedenen Stichwörtern (Fallbeispiele) erstellen sollen. Hierbei war es uns wichtig, dass die Fallbeispiele an das Alter und an die gegenwärtig genutzten sozialen Netzwerke und Instant-Messaging-Programme angepasst werden. Die einzigen Vorgaben unsererseits waren die Darstellung eines positiven Endes bzw. Lösungsansatzes, eine Maximalanzahl von 15 Bildern sowie bei der Gestaltung durch Sprechblasen und Beschreibungen, aus Zeitgründen, auf Emojis zu verzichten. Da die Schüler*innen dafür die von uns bereitgestellten iPads nutzen sollten, demonstrierten wir ihnen zunächst einige Hinweise und Anregungen, die beim Erstellen von Fotos ratsam sind und teilten sie daraufhin mithilfe der ‚Durchzählmethode‘ in Zufallsgruppen ein, damit sie eigenverantwortlich und kooperativ am Thema arbeiten konnten.

Anschließend folgte die Erstellung des Medienprodukts (Fotogeschichte). Diese wurde mit dem Ziel zur intensiven, eigenständigen und praktischen Auseinandersetzung mit dem Thema sowie zur Darstellung möglicher Lösungsansätze entwickelt. Jede Gruppe wurde von einem Studierenden betreut, der ihnen auch das Fallbeispiel (zehn Stichwörter) sowie die dazugehörigen Requisiten (z. B. Symbole von Instagram/WhatsApp, gemeine Nachrichten, Smartphone) (vgl. Anhang, S. 17f.) zur Verfügung stellte. In jeder Gruppe wurde meistens eine Person für die Bedienung des iPads bestimmt, was sich bei der Erstellung der Fotogeschichte als problematisch herausstellte: Da die Fotogeschichte von nur einem oder maximal zwei Schülern erstellt werden konnte, schweiften die anderen Schüler*innen der Gruppe oftmals ab und waren gelangweilt. Hierfür hätten wir uns eine zusätzliche Aufgabe überlegen sollen.

Für die Erstellung des Medienproduktes standen den Schüler*innenn zwei Klassenräume sowie der Gang und die Außenanlage der Schule zur Verfügung. Nachdem sich die Gruppen auf die verschiedenen Örtlichkeiten verteilt hatten, was durchaus ziemlich chaotisch war und wir besser organisieren hätten sollen, und sich die verschiedenen Fallbeispiele durchgelesen und verstanden haben, entwarfen sie erste Ideen für die Fotogeschichten. Zur Unterstützung teilten wir sogenannte ‚Storyboards‘ aus, in denen die einzelnen Szenen konzipiert werden konnten. Die Mädchen und Jungen wirkten dabei sehr ambitioniert. Sie entwickelten gemeinsam umgehend Ideen für eine mögliche Handlung der Fotogeschichte.

Anschließend erfolgte die Umsetzung der einzelnen Szenen in verschiedenen Fotos. Hier zeigten die Heranwachsenden große Begeisterung und auch keine Hemmungen vor der Kamera zu agieren, sondern setzten die Szenen mit angemessener Ernsthaftigkeit um.

Danach erhielten die Jugendlichen die Möglichkeit, die Fotos zu bearbeiten. Mithilfe der App *Comic Life* konnten Texte und Sprechblasen in die Fotos eingefügt werden.

Der von uns im Voraus erstellte Zeitplan musste umgestaltet werden, da die einkalkulierte Zeit für die vollständige Erstellung des Medienproduktes zu knapp bemessen war. Deshalb mussten wir auf die Vertrauensspiele und eine intensive Reflexion der Ergebnisse verzichten. Problematisch hierbei war auch, dass durch den Zeitmangel eine zu große Unterstützung bei der Erstellung der Medienprodukte durch die Studierenden notwendig gewesen ist und die Schüler*innen dadurch weniger eigeninitiativ arbeiten konnten.

Die Medienprodukte wurden anschließend im Plenum vorgestellt. Die Heranwachsenden entwickelten unterschiedliche positive Lösungsvorschläge für die Cybermobbing-Fallbeispiele, wie z. B. die Fotos/Videos/Fakeprofile löschen lassen und melden; die Täter melden und blockieren; sich an Erwachsene (Eltern/Lehrer) wenden; zur Polizei gehen und Anzeige erstatten.

Um im Plenum die Wirksamkeit und den Bezug zur Realität des jeweiligen Lösungsvorschlages zu diskutieren und reflektieren, wurde die Vorstellung und Darstellung der Medienprodukte von uns moderiert. Aus Zeitmangel mussten wir Moderation und Reflexion vereinen und komprimiert stattfinden lassen. Ziel der Reflexion war es, den Jugendlichen aufzuzeigen, dass reale Auswege möglich sind und es wurden ihnen Lösungsansätze vorgestellt, wie gegen Cybermobbing vorgegangen werden kann. Die Schüler*innen erkannten daher, dass es sich bei den Betroffenen keineswegs um eine aussichtslose Lage handelt, sondern dass wirklich geholfen werden kann.

Zum Abschluss des Projekttag teilten wir den Jugendlichen ein Handout aus und befragten die Klasse darüber, wie ihnen der Tag gefallen hat und ob ihnen Verbesserungsvorschläge

einfallen. Das Feedback hierzu war durchaus positiv. Vor allem die Abwechslung vom normalen Schulalltag, aber auch die Bedeutsamkeit der Thematik wurden betont. Ein generelles Problem bestand in der altersgerechten Formulierung der Übungen und Fragen. Dazu mussten wir die sprachlichen Voraussetzungen der Schüler*innen beurteilen und die ausgewählten Übungen dementsprechend adaptieren, was uns nur durchschnittlich gut gelungen ist.

Der von uns erstellte Verlaufsplan für diesen Projekttag ist im Anhang zu finden.

6. Bewertung der Medienproduktionen

Bei der Erstellung des Medienprodukts (Fotogeschichte) mithilfe des iPads ist mir vor allem aufgefallen, dass diese Arbeit beim Großteil der Schüler*innen sehr gut angekommen ist. Die Anwendung und der Einsatz der iPads wurde durch ihre intuitive Bedienbarkeit erleichtert. Die Heranwachsenden benötigten beim Erstellen der Fotogeschichten kaum Unterstützung von den Studierenden. Der Grund hierfür liegt vermutlich an der Schülergeneration, da diese mit digitalen Medien aufgewachsen ist und sich dadurch die Bedienung des iPads sowie der Apps als einfach erwiesen hat. Zudem war es bei der Arbeit mit den iPads von Vorteil, dass diese aufgrund ihrer langen Akkulaufzeiten mobil aber auch schnell einsetzbar waren. So war es uns möglich, in verschiedenen Räumen innerhalb der Schule zu arbeiten.

Besonders die Kreativität, Ideenvielfalt und Ungeniertheit der Jugendlichen bei der Erstellung der Fotogeschichten waren eindrucksvoll. Die Mädchen und Jungen entwickelten umgehend Ideen und Lösungsansätze für die konkrete Handlung der Fotogeschichten mithilfe der Fallbeispiele und zeigten dann bei der Umsetzung keinerlei Verlegenheit oder Hemmungen, sondern bemühten sich sehr, die jeweiligen Rollen (z. B. Täter, Opfer, Helfer der Opfer) in den Fotos authentisch wiederzugeben. Deshalb entstanden meiner Meinung nach mithilfe der App *Comic Life* sehr eindrückliche, anschauliche und gut durchdachte Fotogeschichten, die realistische Lösungsansätze aufzeigten. Die Lösungsansätze zeigten große Ähnlichkeiten mit den von uns vorgestellten Handlungsmöglichkeiten, wodurch deutlich wurde, dass die Schüler*innen die theoretischen Grundlagen auch in die Praxis übertragen konnten.

7. Gesamtbewertung des Projekttag

Insgesamt verlief der Projekttag sehr erfolgreich. Die Durchführung der einzelnen Übungen, das Brainstorming mithilfe der Mind-Map sowie die Erstellung der Medienprodukte verliefen überwiegend störungsfrei und nach Plan. Die Schüler*innen wirkten trotz der Hitze sehr motiviert und engagiert sowie interessiert an der Thematik und den einzelnen Übungen und arbeiteten dementsprechend gut mit. Insbesondere das Vorwissen und die Ideen der Klasse zum Thema Cybermobbing waren bemerkenswert. Ebenso hat der Projekttag gezeigt, wie wichtig praktische Elemente für die Schüler*innen sind, um Gelerntes aufzunehmen und zu verarbeiten.

Als besonders erfreulich empfand ich auch die Abstimmung innerhalb der Gruppe. Wir unterstützten uns während des Projekttag gegenseitig, wenn jemand den Faden verlor und leisteten entsprechende Hilfestellung. Auch bei Störungen oder Unruhen griffen die Gruppenmitglieder, die gerade nicht moderierten, ein, um den Vortragenden eine ruhige Arbeitsatmosphäre zu sichern. Aufgrund des Zeitmangels, der aus unserem ungünstigen Zeitmanagement hervorging, berieten wir gemeinsam, wie wir das Problem überwinden könnten und erarbeiteten zusammen eine Lösung.

Durch die Arbeit mit den Schüler*innen konnte ich in erster Linie weitere hilfreiche Erfahrungen im Umgang mit Heranwachsenden sammeln. So habe ich gelernt, wie man Störungen effektiv entgegenwirken kann und wie Jugendliche motiviert werden können. Des Weiteren habe ich in Bezug auf meine spätere Lehrerrolle gemerkt, wie wichtig es ist, seine Schüler*innen und ihren jeweiligen Leistungsstand zu kennen, damit die Jugendlichen nicht unter- oder überschätzt werden und ich angemessene Aufgaben in Bezug auf das jeweilige Leistungsniveau gestalten kann, um damit ihren bestmöglichen Lernerfolg zu gewährleisten. Ebenso habe ich erkannt, dass das Zeitmanagement eine sehr schwierige Aufgabe darstellt und ein großzügiger Zeitplan mit reichlich Alternativen von Vorteil ist. Dies ermöglicht mehr eigenständiges Arbeiten auf Seiten der Heranwachsenden und dadurch kann die Lehrkraft mehr im Hintergrund agieren. Im Großen und Ganzen hat dieser Projekttag meinen Berufswunsch gestärkt.

In einem zweiten Durchlauf würde ich mehr Zeit für einzelne Übungen einplanen, um einem Zeitdruck entgegenzuwirken. Ebenso würde ich mich im Vorfeld intensiver mit dem iPad, inklusive des Überspielens der Fotogeschichten vom iPad auf den Laptop, auseinandersetzen. Im Hinblick auf die Durchführung des Projekttagess sowie der Übungen müsste der theoretische Input stark gekürzt oder sogar ganz weggelassen werden. Eine intensivere Erarbeitung der wichtigsten Merkmale mithilfe der Mind-Map wäre ausreichend gewesen, da von Seiten der Schüler*innen viel Vorwissen vorhanden war. Des Weiteren wäre es wichtig, dass die Jugendlichen bei der Ballastübung von Anfang an eigene Lösungsvorschläge für die Cyber-Fallbeispiele entwickeln würden. Zudem würde ich in dieser Klasse schwierige Wörter bei Aufgabenstellungen, wie z. B. ‚divers‘ oder ‚Detail‘, vermeiden und prägnantere Arbeitsanweisungen formulieren.

8. Persönliches Resümee

Zusammengefasst waren der Projekttag und das Seminar eine positive Erfahrung, denn hierbei wurde aktiv theoretisches Wissen mit der praktischen Anwendung verknüpft. Darüber hinaus war und ist die Relevanz des Themas Cybermobbing ohne Weiteres ersichtlich geworden.

Was die Lernprozesse der Schüler*innen betrifft, so bleibt letztendlich nur zu hoffen, dass sie etwas von diesem Projekttag mitgenommen haben und sich der Gefahren des Cybermobbings und des Internets, der Belastung der Opfer, des individuellen Empfindens eines Einzelnen, wann genau (Cyber-)Mobbing beginnt wie auch der Möglichkeiten der Hilfe nachhaltig bewusst geworden sind.

Zusammenfassend sollten die Heranwachsenden also gelernt haben, dass Cybermobbing erfolgreich entgegengewirkt werden kann.

Daraus ergeben sich drei Fragen, die die Jugendlichen, aufgrund des Projekttagess, in einem Jahr noch beantworten können sollten:

- Wie kann ich mich vor Cybermobbing schützen?,
- Was kann ich tun, wenn ich von Cybermobbing betroffen bin?,
- Wie verhalte ich mich angemessen im Internet?

Auch ich habe durch den Projekttag viel über den Umgang mit digitalen Online-Medien, aber vor allem über das Thema Cybermobbing gelernt. Das Ausmaß, das Cybermobbing annehmen kann, war mir zuvor nicht bewusst und auch über die rechtlichen Folgen war ich

mir nicht im Klaren. Zudem wurde mir deutlich vor Augen geführt, dass die Nutzung digitaler Kommunikationsmedien zum Medienhandeln von Kindern, Heranwachsenden und Erwachsenen gleichermaßen gehört und dass diese durch die verschiedenen Endgeräte jederzeit und überall möglich ist. Daher habe ich erkannt, dass ein souveräner, reflektierter und (selbst-)bewusster Umgang mit Online-Medien wichtig ist, denn wer sich im Internet bewegt, muss Regeln und Gefahren kennen, sich mit rechtlichen Aspekten und der Datensicherheit beschäftigen. So ist womöglich Medienkompetenz der beste Schutz vor unerwünschten Cyber-Angriffen.

Im Hinblick auf die Projektarbeit habe ich gemerkt, dass es essentiell ist, im Team zusammenzuarbeiten und daher auch seine eigene Meinung hintenanzustellen, um für die Ideen der Anderen offen zu sein. Ebenso ist es wichtig, klare Absprachen mit allen Beteiligten zu treffen und sich bei der gemeinsamen Durchführung eines Projekttagess gegenseitig zu unterstützen.

In Bezug auf die Wirksamkeit der Prävention von Cybermobbing ist anzumerken, dass ein Projekttag nicht ausreichend ist, um eine wirkungsvolle Prävention zu gewährleisten oder Cybermobbing ggf. zu verhindern. Es ist lediglich eine Sensibilisierung für die Thematik und die Folgen sowie eine Vermittlung und eigenständige Entwicklung möglicher Interventions- und Präventionsmaßnahmen möglich. Langfristiges Ziel sollte es also sein, Maßnahmen der Prävention gegen Cybermobbing und Unterstützungskonzepte für die Opfer als Bestandteil eines gewaltpräventiven Gesamtkonzeptes an jeder einzelnen Schule zu entwickeln. Eine Prävention von Cybermobbing kann nur dann nachhaltig wirken, wenn sie regelmäßig durchgeführt und als Teil eines übergreifenden Schulentwicklungsprozesses, mit dem Ziel einer respektvoll, friedlich sowie frei von Diskriminierung und Rassismus geprägten Schulkultur, umgesetzt wird.

Letztendlich habe ich viel über die Einsatzmöglichkeiten von Medien und insbesondere Tablets im Unterricht gelernt und sehe es jetzt als meine Pflicht, mich noch intensiver damit zu befassen, sodass ich in der Lage bin diese selbstständig in meinem späteren Unterrichtsalltag einzusetzen.

Literatur

- Bündnis gegen Cybermobbing (2017): Cyberlife II. Spannungsfeld zwischen Faszination und Gefahr. Cybermobbing bei Schüler*innen. Zweite empirische Bestandsaufnahme bei Eltern, Lehrkräften und Schülern/innen in Deutschland. Karlsruhe. URL: buendnis-gegen-cybermobbing.de/fileadmin/pdf/studien/2016_05_02_Cybermobbing_2017End.pdf (30.11.2019).
- Deutsches Kinderhilfswerk (o. J.): Kennenlern-Obstsalat. URL: kinderpolitik.de/index.php?option=com_methoden&ID=60 (30.11.2019).
- Fawzi, Nayla (2015): Cyber-Mobbing. Ursachen und Auswirkungen von Mobbing im Internet. 2. Auflage. Baden-Baden: Nomos.
- Germonprez, Katrin (2018): Erlebnispädagogik und Schule. Vielfalt erleben. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Katzer, Catarina (2014): Cybermobbing – Wenn das Internet zur W@ffe wird. Berlin/Heidelberg: Springer.
- Klicksafe – Landesanstalt für Medien NRW (2018): Ratgeber Cyber-Mobbing. Informationen für Eltern, Pädagogen, Betroffene und andere Interessierte. Paderborn: stilfreund. URL: publikationen.medienanstalt-nrw.de/modules/pdf_download.php?products_id=393 (30.11.2019).

- Kothgassner, Oswald D./Kafka, Johanna Xenia (2018): Cybermobbing und Cyberstalking. In: Kothgassner, Oswald D./Felnhofer, Anna (Hrsg.) (2018): Klinische Cyberpsychologie und Cybertherapie. Wien: facultas, S. 154-164.
- MPFS – Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs) (2018): JIM-Studie 2018. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Stuttgart. URL: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2018/Studie/JIM_2018_Gesamt.pdf (30.11.2019).
- Peter, Ira-Katharina/Petermann, Franz (2018): Cybermobbing im Kindes- und Jugendalter. Göttingen: Hogrefe.
- Pfetsch, Jan/Mohr, Sonja/ Ittel, Angela (2012): Cyber-Mobbing. Formen, Funktionen und Auswirkungen im Leben Jugendlicher. In: Aktion Jugendschutz Baden-Württemberg (Hrsg.) (2012): Cybermobbing – Hintergrundinformationen und Beispiele für die pädagogische Praxis. Stuttgart: Henkel GmbH, S. 4-7. URL: https://www.ajs-bw.de/media/files/ajs-info/2012/AJS-Info_2_2012_Archiv.pdf, S. 4-7 (30.11.2019).
- Pieschl, Stephanie/Porsch, Torsten (2012): Schluss mit Cybermobbing! Das Trainings- und Präventionsprogramm »Surf-Fair«. Weinheim: Beltz.
- Roll, Timo (2017): Cyber-Mobbing als neue Gewalt unter Jugendlichen im digitalen Zeitalter. Medienverhalten, Problemdarstellung und mögliche Handlungsoptionen. Norderstedt: StudyLab.

Informationen zur Autorin

Frau Renner studierte von 2015-2019 im BA Lehramt Sonderpädagogik (Förderschwerpunkt Lernen) an der PH Ludwigsburg. Seit März 2019 ist sie Studentin im MA Lehramt Sonderpädagogik (Förderschwerpunkt Lernen und Geistige Entwicklung) an der PH Ludwigsburg.

Zitationshinweis:

Renner, Teresa (2019): Surf Safe – Prävention von Cybermobbing an einer Ludwigsburger Schule. Ein Erfahrungsbericht. In: Online-Magazin *Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik*, Ausgabe 20/2019. URL: medienpaed-ludwigsburg.de/

Anhang

Verlaufsplan des Projekttag

Klassenstufe 7 (24 Schüler*innen (SuS))

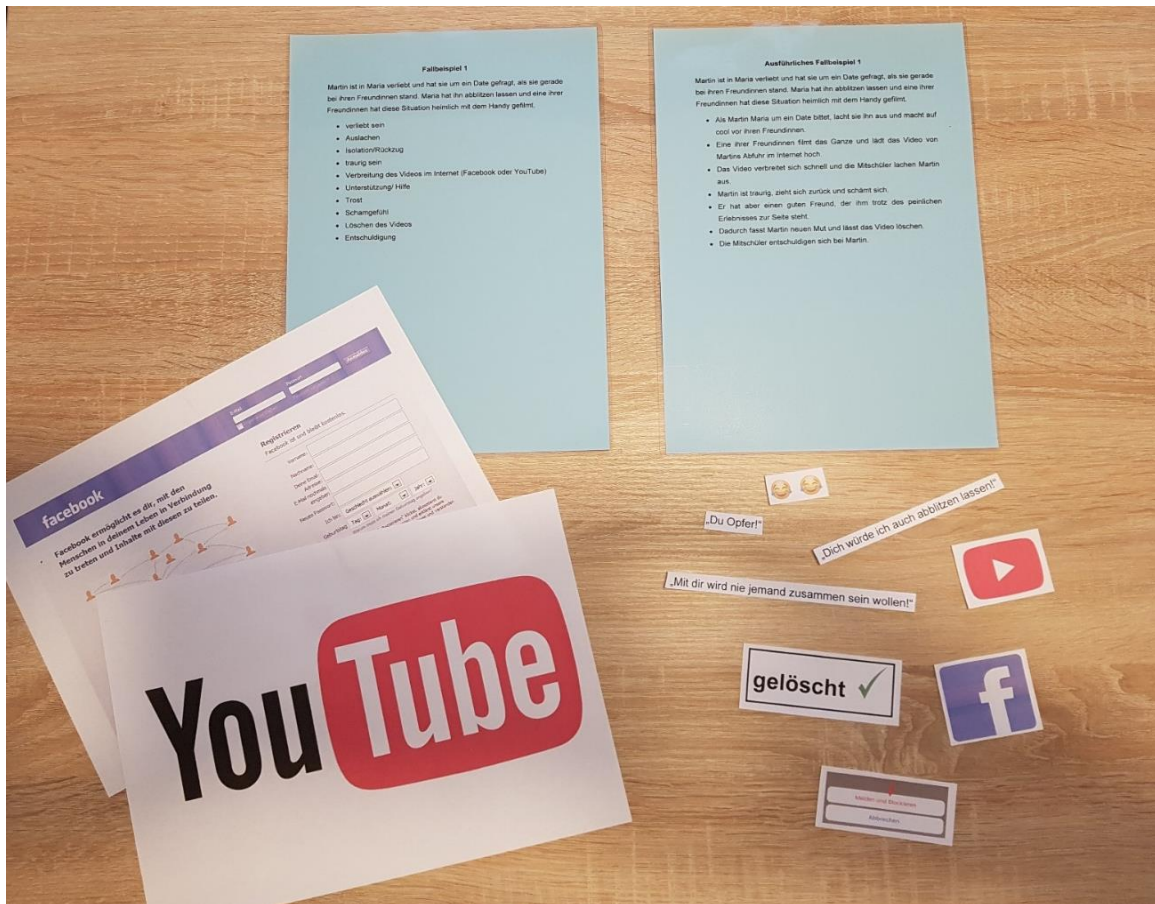
Ziele der Stunde:

- SuS mit dem Thema *Cybermobbing* vertraut machen
- SuS für das Thema *Cybermobbing* sensibilisieren
- SuS über mögliche Schutzmaßnahmen und einen angemessenen Umgang mit dem Internet informieren
- SuS über angemessene(n) Umgang und Lösungen für Cybermobbing informieren

Zeit	Phasen	Lehrer-Schüler-Interaktion		Organisation	
		Geplantes Lehrerverhalten Erwartetes Schülerverhalten	Methodisch-didaktischer Kommentar	Sozialform	Medien
8:50	Begrüßung + Einstieg	<ul style="list-style-type: none"> • Begrüßung und Vorstellung von Studentinnen/Studenten • Namensschilder verteilen 	<ul style="list-style-type: none"> • Einstieg 	<ul style="list-style-type: none"> • Plenum (an den Tischen) 	
9:00	Aktivierungs- phase	<ul style="list-style-type: none"> • Durchführung des Spiels ‚Alle, die...‘, um die Internetnutzung der SuS zu erheben 	<ul style="list-style-type: none"> • Aktivierung/Kennenlernen der Gruppe 	<ul style="list-style-type: none"> • Stuhlkreis 	
9:10	Hinführung zum Thema	<ul style="list-style-type: none"> • Mind-Map zum Thema ‚Cybermobbing‘ wird gemeinsam mit den SuS erstellt • Theoretischer Input 	<ul style="list-style-type: none"> • Vorkenntnisse erheben • Theoretischer Input, der an Vorkenntnisse anknüpft, um SuS über Thematik zu informieren 	<ul style="list-style-type: none"> • Stuhlkreis • Halbkreis 	<ul style="list-style-type: none"> • Papierstreifen, Schnüre • Beamer, Laptop, Power-Point
9:55	Hinführung zum Thema	<ul style="list-style-type: none"> • Durchführung der Ballastübung 	<ul style="list-style-type: none"> • SuS sollen Belastbarkeit am eigenen Körper spüren durch Tragen der Kiste → Bezug zu psychischer Belastung einer ‚Cybermobbingattacke‘ • SuS verstehen, dass selbst durch Unterstützung etc. 	<ul style="list-style-type: none"> • Stuhlkreis 	<ul style="list-style-type: none"> • Beamer, Laptop, Power-Point, Wasserflaschen, Kiste,

			Last nicht mehr vollkommen zu revidieren ist		„Ballast“-Karten
10:25	Pause				
10:45	Einführung in die Arbeitsphase	<ul style="list-style-type: none"> • SuS wird nachfolgende Aufgabe (Fotogeschichte) anhand eines Fallbeispiels erklärt • SuS wird Umgang mit iPad näher gebracht 	<ul style="list-style-type: none"> • Vorbereitung auf die nachfolgende Arbeitsphase 	<ul style="list-style-type: none"> • Plenum (an den Tischen) 	<ul style="list-style-type: none"> • Beamer, Laptop, Power-Point
11:00	Arbeitsphase	<ul style="list-style-type: none"> • SuS erstellen mithilfe von iPads Fotogeschichten zum Thema ‚Cybermobbing‘, welche ein positives Ende bzw. Lösungsvorschlag haben müssen 	<ul style="list-style-type: none"> • intensive und eigenständige Auseinandersetzung mit dem Thema ‚Cybermobbing‘ 	<ul style="list-style-type: none"> • Kleingruppen 	<ul style="list-style-type: none"> • iPad, Requisiten für Fallbeispiele, Fallbeispiele
12:00	Reflexion/Sicherungsphase	<ul style="list-style-type: none"> • Gemeinsame Reflexion der Fallbeispiele – jede Gruppe stellt ihre Fotogeschichte im Plenum vor 	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexive Auseinandersetzung mit dem Thema ‚Cybermobbing‘ – angemessene/positive Lösungsmöglichkeiten sollen bewusst werden • Wertschätzung der einzelnen Leistungen 	<ul style="list-style-type: none"> • Plenum (an den Tischen) 	<ul style="list-style-type: none"> • iPad, Laptop, Beamer, Fotogeschichten
12:30	Vertrauensspiele/Schluss	<ul style="list-style-type: none"> • Vertrauensspiele werden gemeinsam durchgeführt • Verabschiedung von Klasse 	<ul style="list-style-type: none"> • Klassengemeinschaft stärken, Vertrauen zwischen den SuS aufbauen, Cybermobbingprävention 	<ul style="list-style-type: none"> • Plenum 	<ul style="list-style-type: none"> • Materialien für Vertrauensspiele
12:55	Feedback				

Fallbeispiele und Requisiten für die Fotogeschichten



Fallbeispiel 1:

Martin ist in Maria verliebt und hat sie um ein Date gefragt, als sie gerade bei ihren Freundinnen stand. Maria hat ihn abblitzen lassen und eine ihrer Freundinnen hat diese Situation heimlich mit dem Handy gefilmt.

- verliebt sein
- Auslachen
- Isolation/Rückzug
- traurig sein
- Verbreitung des Videos im Internet (Facebook oder YouTube)
- Unterstützung/ Hilfe
- Trost
- Schamgefühl
- Löschen des Videos
- Entschuldigung



Fallbeispiel 2:

Nachdem Max von seiner Freundin verlassen wurde, schickt dieser aus Frust intime/persönliche Fotos von ihr an seine WhatsApp-/Instagram-Kontakte.

- Spott
- Auslachen
- böse/gemeine Nachrichten
- Verbreitung des Fotos
- Schamgefühl
- Angst
- Isolation/Rückzug
- Unterstützung/Hilfe der Betroffenen von Freunden/Mitschülern
- Hilflosigkeit
- Löschen der Fotos



Fallbeispiel 3:

Ein/e Außenseiter/in wird vor dem Schulsport in der Umkleidekabine in Unterwäsche gefilmt.

- Verbreitung des Videos
- WhatsApp/Instagram/Snap-Chat/YouTube
- Schamgefühl
- Verzweiflung
- Hilflosigkeit
- böse/gemeine Kommentare
- Ausgrenzung verstärkt sich
- Melden/Blockieren/Anzeigen der Person, die Video hochlädt
- Hilfe beim Lehrer/bei Eltern suchen
- Auslachen



Fallbeispiel 4:

Leon streitet sich mit einem Mitschüler. Daraufhin schlägt der Mitschüler auf Leon ein. Dieser Streit wird gefilmt.

- Beobachter feuern Streit/Schlägerei an
- Verbreitung des Videos
- WhatsApp/Instagram/YouTube
- Ausgrenzung
- Auslachen
- Verzweiflung
- Rückzug/Isolation
- Unterstützung/Hilfe suchen
- Melden/Blockieren/Anzeigen der Person, die Video hochlädt
- Schamgefühl



Fallbeispiel 5:

Die Mitschüler von Finn erstellen ein Fake-Profil unter falschem Namen. Diese verschicken dann zum Beispiel peinliche Bilder, schreiben andere Klassenkameraden an, beleidigen anderen Menschen und verbreiten Lügen.

- Facebook/Twitter/Instagram
- Verzweiflung
- Auslachen
- Hilflosigkeit
- ‚geheime/unbekannte Täter‘
- Rückzug
- Unterstützung/Hilfe beim Lehrer und/oder Eltern suchen
- Melden des Fake-Profiles
- Ausgrenzung
- Löschen des Fake-Profiles